SNSP-5Z-EUR

KONAMI®

TINY TOON Adventures™

WILD & WACKY SPORTS™

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY Nintendo

CE Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ

GUARANTEE

Konami guarantees that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect.
If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase,
Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse,tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD,
UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

For any further information on this or other Konami Game Paks call the Konami Hotline on 0626 56789

TINY TOONS 3

ENGLISH

Hi there and welcome to the fun and excitement of Tiny Toon Athletics!

CONTENTS

Meet the Athletes 4
How to Play 6
Starting Up 8
The Events 10
- Ice-cream Toss 10
- Chicken Dash 10
- Weightlifting 11
- Saucer Throw 11
- Obstacle Course 12
- Birdman Contest 12
- Freestyle Skiing 13
- Pole Vault 13
- Bungee Jump 14
- Log Cutting 14
- Swimming 15
- Hammer Bash 15

Meet the Athletes

Before the games kick off, let's take a look at the different athletes and why they're competing. **Hamton, the Master of Ceremonies**

Buster Bunny

A lively and popular bunny with a positive outlook on life. He's the leader of his bunch of pals.

"I'm taking to the field to show everyone that I'm the best sportsman at Looniversity."

Babs Bunny

A free-spirited tomboy whose ambition is to become an actor.

"You bet it is! And I'm going to use my prize money to build 'The Babs Bunny Hall' for my performances!"

Plucky Duck

An emotional and short-tempered type. He's a dreamer who tends to overestimate his own abilities.

"I'm going to put my prize money towards my Presidential campaign fund."

Dizzy Devil

A muscleman who loves partying and gobbling down food.

"I'm gonna use my prize money to throw parties everyday and have a real wild time!"

Game Courses

The game starts from the Easy course. Clear all the set events, and if you have proved yourself to be a top-class athlete you'll be able to move on to the next course.

Easy course	**Six events**
▼	
Normal course	**Eight events**
▼	
Hard course	**Ten events**
▼	
Super course	**Twelve events**

Do your best to win in all the twelve different events over the four courses!

The Events

Moving on to the next event

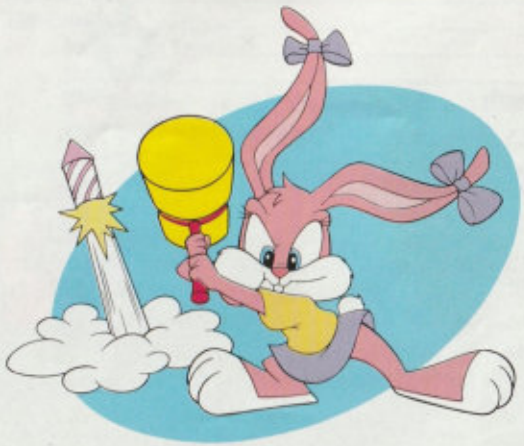
To move on to the next event, the player (or one of the players if there is more than one person playing) has to reach the Qualifying score.

The Qualifying score for each event is displayed on the Event Rules screen.

The score for an event is displayed when the event finishes. If you scored any bonuses during the event they will also be added to your score.

Game Over and Continue

If you fail to reach the Qualifying score for an event the game will end. To continue playing from the start of event you were just playing, select Continue by moving the + Control Pad up/down, and then press the A button or the Start button. You can use Continue three times.



Connecting the Controllers

When one or two people are playing

Connect the 1P controller to Port #1 of your Super NES system, and the 2P controller to Port #2.

When three or more people are playing

Connect the SNES Multitap into Port #2 of your Super NES System. Then connect the 2P, 3P, and 4P controllers into Ports #2, #3, and #4 respectively of the Multitap.

Parts of the Controller

Refer to "The Events" section beginning on page seven for details on controller operations for each event. (When you must press a button rapidly many times, the button command is always listed as an A-type command (the A or B button) throughout this manual. You can change this repeater button configuration in Options mode.)

Power Gauge

The Power Gauge is used in events that require strength. The gauge is displayed at the top of the Event screen.

Repeatedly press the A (B) button to rotate the Power Point and build up your power.
When you reach the desired power level, press the + Control Pad to set it. The faster you press the button the faster the power level will increase. The color of the gauge changes as the power builds up: (Weak/Pale blue—Green—Yellow—Red/Strong)

Some gauges have a Max Point that indicates how much power has built up. The closer the Power Point gets to the Max Point, the more power has built up.

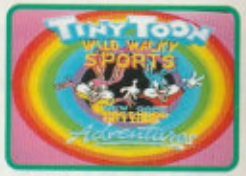
Starting the Game

Insert the Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System, and turn the power ON. The Demo screen and the Title screen will then come up.

Title screen

Move the + Control Pad up/down or use the Select button to choose NEW GAME, and then press the A button or the Start button to set.

PASSWORD: Input a password.
OPTIONS: Change the options.



Title Screen

Player Select screen

Press the + Control Pad left/right to select a player, and press the A button to set. Then press the Start button.

Player Select Screen

Event Rules screen

After the explanation of the event you'll be playing, Hamton the M.C. will explain the rules of the game. Press the A button or the Start button to start the game.

- Press the X button at the Event Rules screen to bring up the Button Configuration screen. Press it again to return to the previous screen.

Event Rules Screen

Player Join-In

Other players can join in mid-way through the game. When the message "Join In Now Available" appears on the Event screen, press the Start button on the controller of the new player. The new player chooses a character, and then the game continues from the start of the event you were just playing.

Passwords

Each time you successfully complete a course, a password will appear on screen. Use this password the next time you play and you'll be able to start playing from the first event of the next course. The password appears after the Victory screen, on the Character Panel. Make sure you note down the password for future use.

Password Screen

Inputting Passwords

Select PASSWORD at the Title screen to move to the Password Input screen.

Press the + Control Pad left/right to move the cursor, and up/down to select a letter. Press the A button when you've chosen all the letters. If the password is correct, the game will then begin.

Options

You can also select OPTIONS at the Title screen to move to the Password Input screen.

Move the + Control Pad up/down to select an option, and left/right to change it.

Option Screen

Button Configurations

You can change the button configuration of the repeater button (the button used for repeated pressing) to A type, B type, or C type. A type is the A (B) button, B type is the Y (A) button, and C type is the L (R) button. (The repeater button command is always listed as an A-type command throughout this manual.)

PAUSE

Lets you turn the Pause function on or off.

SOUND MODE

Lets you choose from stereo or mono sound.

EXIT

Returns you to the Title screen.

The Ice-cream Toss

HIT THE TARGETS WITH ICE-CREAMS!

Rules

You score points when you hit the targets. If you hit targets repeatedly you'll score high points. If you hit minus targets you'll lose points.

Controls

Move the sighting cursor - + Control Pad.
Throw ice-cream - A (B) button.

The Chicken Dash

RUN TO THE CLIFF AND GET AS MANY STARS AS YOU CAN!

Rules

You receive points by grabbing stars. The highest-scoring star you grab becomes your score for the event. If you fall off the cliff you'll receive a foul.

Controls

Build up power - Press A (B) button repeatedly.
Run (Start)/Brake - + Control Pad.

The amount of time left remaining until the Dash begins is displayed below the power gauge. When time is up, you start running at the power level shown on the gauge.

Weightlifting

BUILD UP YOUR POWER AND LIFT THE BARBELLS AS FAST AS POSSIBLE!

Rules

Build up your power and lift the barbells above your head as fast as you can to receive high points. If you are unable to lift the barbells above your head, or if you are the slowest to do so, you'll be disqualified from competing in the next round.

- If you are placed first, you'll get the chance to try your luck in the Bonus Chance round. Lift the barbells over your head once within the time limit. The faster you do so the more bonus points you receive.
- Partway through the course, Sneezer will appear. If he sneezes near you, you may drop your barbells. Stop repeatedly pressing the A (B) button to defend yourself.

Controls

Build up power - Press the A (B) button repeatedly. **Lift barbells** - + Control Pad.

Saucer Throw

THROW THE SAUCERS AS FAR AS YOU CAN WITH ALL YOUR MIGHT!

Rules

You receive points according to how far your best throw was. If you throw out of the field, you'll receive a foul.

Controls

Build up power - Press the A (B) button repeatedly. **Throw saucers** - Release the + Control Pad.
Set power level and direction (Increase the angle on the angle meter) - Press the + Control Pad (Hold down the + Control Pad).

Obstacle Course

AVOID THE OBSTACLES AND GRAB AS MANY ITEMS AS YOU CAN!

Rules

You receive points by taking items and jumping over hurdles. If you knock over a hurdle, fall into a hole, or go out of the screen area you'll lose points.

Controls

Advance - X (Y) button. **Jump** - A (B) button.
Move left/right - + Control Pad left/right.

Hold down the Advance button or the Jump button and run into another player to tackle him/her. If you are tackled by another player, all your items will be scattered.
(Items) There is one special item for each player that will triple that player's score.

Birdman Contest

SWOOP DOWN ON MONTANA'S MAX'S MANSION!

Rules

If you manage to reach the designated score by grabbing enough of the balloons dropped down by the aeroplane, a rope will be lowered down to you. Take hold of the rope and you'll be lifted up into the air into the plane. Fly the plane and swoop down on Montana Max's mansion. The faster you get there the higher your score will be.

Controls

Move character - + Control Pad.
Accelerate - X (Y) button.
Brake - A (B) button.

Balloons

Red balloon - 10 points **Yellow balloon** - 30 points
Green balloon - 50 points

Freestyle Skiing

GET LOTS AND LOTS OF COURSE MARKERS!

Rules

You score points in this event by collecting course markers, skiing over jumps, and turning other players into snowmen. You lose points if you go over the cliff or if another player turns you into a snowman.

Controls

Move character - + Control Pad.
Jump/Kick - A (B) button.

If you repeatedly run into obstacles or are repeatedly kicked you'll turn into a snowman and be unable to move for a short while. Also, you'll turn into a snowman if you touch one.

Pole Vault

JUMP UP AND GRAB AS MANY STARS AS YOU CAN!

Rules

You score points by grabbing stars. The star with the highest number of points that you grab is recorded as your final score. If you don't place the pole in the hole correctly, or if you don't land on the mat, you receive a foul.

Controls

Run - Press the A (B) button repeatedly.
Put the pole in the hole (Increase the angle on the angle meter) - Press the + Control Pad (Hold down the + Control Pad).
Jump - Release the + Control Pad.
Move character left/right when descending - + Control Pad left/right.
Decrease speed of descent - Press the A (B) button repeatedly.

Bungee Jump

TOUCH AS MANY SCORE BLOCKS AS YOU CAN WITHIN THE TIME LIMIT!

Rules

In this event you bungee jump down to the ground from a cable car. Grab as many score blocks as you can before you spring back up into the air. You can jump as many times as you like within the time limit.

Controls

Move gondola - + Control Pad.
Jump - A (B) button.
Advance - + Control Pad up/A (B) button.
Change direction - + Control Pad left/right.

Item blocks

10/30 points - Score points.
SPEED - Move more quickly on the ground.
Elmira - Elmira grabs you.
EXTEND - Increases the length of time you can stay on the ground.
LOSS - Decreases the length of time you can stay on the ground.
Montana - Montana runs over you in his steamroller.

If you're grabbed by Elmira or run over by Montana, press the A (B) button repeatedly and you'll be able to start moving again more quickly.

Log Cutting

USE ALL YOUR STRENGTH TO CHOP UP LOTS AND LOTS OF LOGS!

Rules

You score points by chopping up logs.

Controls

Build up power - Press the A (B) button repeatedly.
Swing ax - + Control Pad.

Swimming

PICK UP LOTS OF ITEMS!

Rules

You score points by picking up items.

Controls

Move character - Press the + Control Pad while pressing the A (B) button repeatedly.
Breathe - Press the + Control Pad up when above water. (You can also breathe when inside big bubbles underwater.)

If you touch a shark your items will be scattered.

Items

There is one special item for each player that will double that player's score.

Hammer Bash

WHACK THE HAMMER DOWN TO MAKE THE ROCKET TAKE OFF!

Rules

The longest distance traveled by the rocket is recorded as your final score. The longer the distance the more points you will score.

Controls

Build up power - Press the A (B) button repeatedly.
Move the rocket - + Control Pad.
Swing the hammer above your head - + Control Pad.

If you continue pressing the A (B) button repeatedly, the rocket will fly at a higher trajectory.

When this time runs out, you will swing the hammer above your head at low power.

Hallo, und Willkommen zum Riesenspaß bei den aufregenden "Tiny Toon Athletics"!

INHALT

Vorstellung der Athleten 17
Ziel des Spiels 18
Spielvorbereitung 20
Die Wettbewerb 22
- **Eskremwerfen** 22
- **Der Hühner-Spurt** 22
- **Gewichtheben** 23
- **Tellerwerfen** 23
- **Hindernislauf** 24
- **Birdman-Wettbewerb** 24
- **Freistil-Skifahren** 25
- **Stabhochsprung** 25
- **Bungee Jump** 26
- **Holzhacken** 26
- **Tauchen** 27
- **Hammerschlag** 27

Vorstellung der Athleten

Ehe die Spiele beginnen, wollen wir uns einmal die verschiedenen Athleten und ihre Motive für die Teilnahme am Wettkampf ansehen.
Hamton, der Wettkampfleiter

Buster Bunny

Ein lebhafter und populärer Hase, der eine positive Einstellung zum Leben hat. Er ist der Anführer seiner Freunde.
"Ich gehe auf das Feld, um jedem zu zeigen, daß ich der beste Sportler in Looniversity bin."

Babs Bunny

Ein freigeistiger Wildfang, der seine Zukunft in der Schauspielerei sieht.
"Du kannst schon darauf wetten! Und ich werde mein Preisgeld dazu verwenden, die "Babs Bunny Hall" für meine Darbietungen zu bauen!"

Plucky Duck

Ein emotionaler und ungeduldiger Typ. Er ist ein Träumer, der seine eigenen Fähigkeiten stark zu überschätzen pflegt.
"Ich werde mein Preisgeld in einen Fond für meine Präsidentschafts-Kandidatur stecken."

Dizzy Devil

Ein Muskelmann, der Partys liebt und Lebensmittel nur so verschlingt.
"Ich werde mein Preisgeld dazu verwenden, jeden Tag Partys zu veranstalten und ein wirklich wildes Leben zu führen!"

Spielkurse

Das Spiel beginnt mit einem leichten Kurs. Absolviere alle vorhandenen Wettbewerbe einwandfrei. Wenn Du bewiesen hast, daß Du ein Athlet der Spitzenklasse bist, kannst Du zum nächsten Kurs weiterrücken.

Leichter Kurs	**Sechs Wettbewerbe**
▼	
Normaler Kurs	**Acht Wettbewerbe**
▼	
Schwieriger Kurs	**Zehn Wettbewerbe**
▼	
Superkurs	**Zwölf Wettbewerbe**

Streng Dich an, damit Du alle zwölf verschiedenen Wettbewerbe in den vier Kursen gewinnst!

Die Wettbewerbe

Vorrücken zur nächsten Wettbewerb

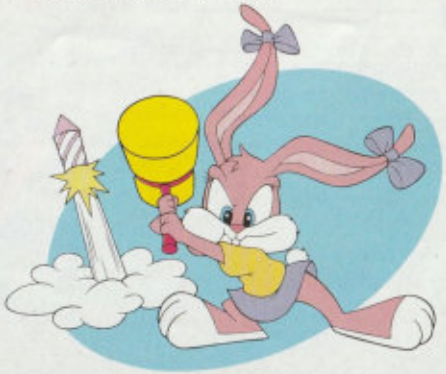
Um zur nächsten Wettbewerb vorzurücken, muß der Spieler (oder einer der Spieler, wenn mehr als eine Person am Spiel teilnehmen) die zur Qualifikation erforderliche Punktzahl erzielen.

Die zur Qualifikation erforderliche Punktzahl der einzelnen Veranstaltungen wird im Wettbewerbsregel-Screen angezeigt.

Die Punktzahl bei einem Wettbewerb wird angezeigt, wenn die Wettbewerb zu Ende ist. Wenn Du während dem Wettbewerb Bonus-Punkte erzielt hast, werden diese ebenfalls Deiner Punktzahl zugeschlagen.

Spielende und Fortsetzung

Wenn es Dir nicht gelingt, die zur Qualifikation erforderliche Punktzahl in einem Wettbewerbs zu erzielen, ist das Spiel zu Ende. Um das Spiel vom Anfang des Wettbewerbs weiterzuspielen, den Du gerade gespielt hast, wähle die Fortsetzungsmöglichkeit (Continue), indem Du das Steuerkreuz aufwärts/abwärts bewegst und anschließend die A-Taste oder die Start-Taste drückst. Du kannst die Wiederholungsfunktion dreimal verwenden.



Anschluß des Controllers

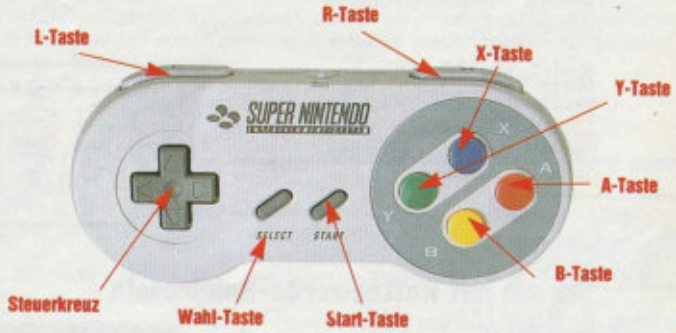
Wenn eine oder zwei Personen am Spiel teilnemen:

Schließe den 1P Controller an Port Nr. 1 Deines Super NES Systems und den 2P Controller an Port Nr. 2 an.

Wenn drei oder mehrere Personen am Spiel teilnehmen:

Schließe den SNES Multitap an Port 2 Deines Super NES-Systems an. Dann schließe die Controller 2P, 3P und 4P an den Ports Nr. 2, Nr. 3 und Nr. 4 des Multitap an.

Teile des Controllers



Weitere Einzelheiten zu den Funktionen des Controllers in den jeweiligen Wettbewerben findest Du im Abschnitt "Die Wettbewerbe" auf Seite 7. (Wenn Du eine Taste mehrmals rasch hintereinander drücken mußt, wird die Tastenanweisung in dieser Anleitung stets als Anweisung des Typs A (A- oder B-Taste) aufgeführt. Du kannst diese Wiederholtasten-Konfiguration im Optionen-Modus verändern.)

Leistungsanzeige

Die Leistungsanzeige wird in Wettbewerben verwendet, die Kraft erfordern. Die Anzeige wird an der Oberseite des Wettbewerbs-Screens angezeigt.

Drücke wiederholt die A- (B-) Taste, um den Power Point zu rotieren und Deine Kraft aufzubauen. Wenn Du das gewünschte Kraft-Niveau erreicht hast, drücke das Steuerkreuz, um es fest einzustellen. Je schneller Du die Taste drückst, desto schneller baut sich Deine Kraft auf. Die Farbe der Anzeige verändert sich, je weiter sich die Kraft aufbaut. (Schwach/hellblau — grün — gelb — rot/stark)

Einige Leistungsanzeigen haben einen Maximalpunkt, der anzeigt, wieviel Kraft aufgebaut wurde. Je näher der Power-Point an den Maximalpunkt herankommt, desto weiter hat sich Deine Kraft aufgebaut.

Spielbeginn

Schiebe des Spielmodul in Dein Super Nitendo Entertainment System und schalte das Gerät ein. Daraufhin erscheinen der Demo-Screen und der Titel-Screen.

Titel-Screen

Bewege das Steuerkreuz aufwärts/abwärts oder verwende die Wahl-Taste, um NEW GAME zu wählen und drücke dann die A-Taste oder Start-Taste, um die Einstellung vorzunehmen.

PASSWORD: Zur Eingabe eines Passworts.
OPTIONS: Veränderung der Optionen.

Spielerwahl-Screen

Drücke den Steuerkreuz nach links/rechts, um einen Spieler auszuwählen und drücke dann die A-Taste zur Bestätigung. Dann drücke die Start-Taste.

Screen mit Wettbewerbs-Spielregeln

Nach der Erläuterung der Disziplin, die Du gerade spielst, erläutert Hamton, der Wettkampfleiter, die Spielregeln. Drücke die A-Taste oder Start-Taste, um das Spiel zu beginnen.

- Drücke die X-Taste, im Screen für die Wettbewerbs-Spielregeln, um den Tastenbelegungs-Screen aufzurufen. Drücke die Taste erneut, um zum vorhergehenden Screen zurückzukehren.

Zusätzliche Spieler

Zusätzliche Spieler können sich während des Spiels anschließen. Wenn die Meldung "Join in now Available" auf dem Wettbewerbs-Screen erscheint, drücke die Start-Taste auf dem Controller des neuen Spielers. Der neue Spieler wählt eine Spielfigur und das Spiel wird vom Anfang der Disziplin an fortgesetzt, die Du gerade gespielt hast.

Passwörter

Jedesmal, wenn Du einen Kurs erfolgreich abgeschlossen hast, erscheint ein Passwort (Password) auf dem Screen. Verwende dieses Passwort das nächste mal, wenn Du spielst, und Du bist in der Lage, das Spiel vom ersten Wettbewerb des nächsten Kurses an fortzusetzen. Das Passwort erscheint nach dem Sieg-Screen in der Anzeige der Spielfigur. Schreibe dieses Passwort unbedingt für dessen zukünftige Verwendung auf.

Eingabe von Passwörtern

Wähle PASSWORD im Titel-Screen, um auf den Passworteingabe-Screen umzuschalten.

Drücke das Steuerkreuz nach links/rechts, um den Cursor zu bewegen und nach oben/unten, um einen Buchstaben zu wählen. Drücke die A-Taste wenn Du alle Buchstaben gewählt hast. Wenn das Passwort korrekt eingegeben worden ist, kann das Spiel beginnen.

Optionen

Du kannst auf dem Titel-Screen ebenfalls OPTIONS wählen, um zum Passworteingabe-Screen vorzurücken.

Bewege das Steuerkreuz nach oben/unten, um eine Option zu wählen und dann nach links/rechts, um sie zu verändern.

Tastenbelegung

Du kannst die Tastenbelegung der Wiederholungs-Taste (die Taste die für wiederholtes Drücken verwendet wird) auf A-Typ, B-Typ oder C-Typ verändern. A-Typ ist die A- (B-) Taste, B-Typ ist die Y- (A-) Taste und C-Typ ist die L- (R-) Taste. (Die Wiederholungstasten-Anweisung wird in dieser Anleitung stets als Anweisung des A-Typs angegeben.)

PAUSE

Hiermit kannst Du die Pausenfunktion ein- oder ausschalten.

SOUND MODE

Hier kannst Du wählen, ob der Sound in Stereo oder Mono wiedergegeben wird.

EXIT

Rückkehr zum Titel-Screen.

Eiskremwerfen

TRIFF DIE ZIELE MIT EISKREM!

Spielregeln

Du erzielst Punkte, wenn Du die Ziele triffst. Wenn Du Ziele wiederholt triffst, erhälst Du eine hohe Punktzahl. Wenn Du Minus-Ziele triffst, verlierst Du Punkte.

Bedienelemente

Bewege den Sicht-Cursor — Steuerkreuz.
Wirf Eiskrem — A- (B-) Taste.

Der Hühner-Spurt

RENNE ZUR KLIPPE UND SAMMLE SOVIELE STERNE WIE DU KANNST!

Spielregeln

Du erzielst Punkte, indem Du Sterne aufsammelst. Der Stern mit der höchsten Punktzahl unter den Sternen, die Du ergreifst, ist für Deine Punktzahl in diesem Wettbewerb maßgeblich. Wenn Du von der Klippe herunterfällst, gilt dies als Foul.

Bedienelemente

Aufbauen von Kraft — Drücke die A- (B-) Taste wiederholt.
Laufen (Start)/Bremsen — Steuerkreuz.

Die Zeit, die noch verbleibt, bis der Spurt beginnt, wird unterhalb der Leistungsanzeige angezeigt. Wenn die Zeit avgelaufen ist, beginnst Du mit der Leistung zu laufen, die auf der Leistungsanzeige angezeigt wird.

Gewichtheben

BAUE DEINE KRAFT AUF UND HEBE DIE HANTELN SO SCHNELL WIE MÖGLICH HOCH!

Spielregeln

Baue Deine Kraft auf und hebe die Hanteln so schnell wie möglich über Deinen Kopf, um hohe Punktzahlen zu erreichen. Wenn Du nicht in der Lage bist, die Hanteln über Deinen Kopf zu heben, oder wenn Du dabei sehr langsam bist, wirst Du vom Wettkampf in der nächsten Runde disqualifiziert.

- Wenn Du den ersten Platz erlangst, hast Du die Möglichkeit, Dein Glück in der Bonusrunde zu versuchen. Hebe die Hanteln innerhalb der Zeitbegrenzung einmal über Deinen Kopf. Je schneller Dir das gelingt, desto mehr Bonuspunkte erhälst Du.

- In der Mitte des Kurses erscheint Sneezer. Wenn er in Deiner Nähe niest, kann es passieren, daß Deine Hanteln herabfallen. Hör auf, die A- (B-) Taste wiederholt zu drücken, um Dich zu schützen.

Bedienelemente

Aufbau von Leistung — Drücke die A- (B-) Taste wiederholt. **Hebe Hanteln** — Steuerkreuz

Tellerwerfen

WIRF DIE TELLER MIT ALLER KRAFT SO WEIT WIE DU KANNST!

Spielregeln

Du erhälst Punkte entsprechend der Entfernung Deines weitesten Wurfs. Wenn Du über die Feldbegrenzung hinauswirfst, wird Dir ein Fehler (Foul) angerechnet.

Bedienelemente

Aufbau von Leistung — Drücke die A- (B-) Taste wiederholt.
Stelle die Leistungsstärke und die Richtung ein (erhöhe den Winkel mit dem Winkelmesser) — Drücke das Steuerkreuz (halte das Steuerkreuz gedrückt).
Werfen von Tassen — Lasse das Steuerkreuz los.

Hindernislauf

UMLAUFE DIE HINDERNISSE UND ERGREIFE SOVIELE GEGENSTÄNDE WIE DU KANNST!

Spielregeln

Du erhälst Punkte, indem Du Gegenstände aufnimmst und über Hürden springst. Wenn Du eine Hürde umwirfst, in ein Loch fällst oder außerhalb des Screen-Bereichs gelangst, verlierst Du Punkte.

Bedienelemente

Vorrücken — X- (Y-)Taste. **Sprung** — A- (B-) Taste.
Bewegung nach links/rechts — Steuerkreuz nach links/rechts.

Halte die Taste zum Vorrücken oder die Taste für Sprung gedrückt und laufe in einen anderen Spieler hinein, um ihn/sie zu Fall zu bringen. Wenn Du von einem anderen Spieler angegriffen wirst, werden alle Deine Gegenstände verstreut.

(Gegenstände) Für jeden Spieler gibt es einen besonderen Gegenstand, der die Punktzahl des Spielers verdreifacht.

Birdman-Wettbewerb

STÜRZE DICH AUF DAS HAUS VON MONTANA MAX!

Spielregeln

Wenn es Dir gelingt, die vorgeschriebene Punktzahl zu erreichen, indem Du ausreichend viele Ballons ergreifst, die von einem Flugzeug abgeworfen werden, wird ein Seil zu Dir herabgelassen. Ergreife das Seil und Du wirst von dem Flugzeug in die Luft gehoben. Fliege mit dem Flugzeug und schwing Dich auf das Haus von Montana Max hinunter. Je schneller Du dorthin gelangst, desto höher ist Deine Punktzahl.

Bedienelemente

Bewegung der Spielfigur — Steuerkreuz.
Beschleunigen — X- (Y-)Taste.
Bremsen — A- (B-) Taste

Ballons

Roter Ballon - 10 Punkte
Gelber Ballon - 30 Punkte
Grüner Ballon - 50 Punkte

Freistil-Skifahren

SAMMLE SOVIELE KURSMARKIERUNGEN WIE MÖGLICH!

Spielregeln

Bei diesem Wettbewerb erzielst Du dadurch Punkte, daß Du Kursmarkierungen sammelst, erfolgreich Sprünge nimmst und andere Spieler in Schneemänner verwandelst. Du verlierst Punkte, wenn Du über die Klippe hinausfährst oder wenn ein anderer Spieler Dich in einen Schneemann verwandelt.

Bedienelemente

Bewegung der Spielfigur - Steuerkreuz. **Sprung/Fußtritt** - A- (B-) Taste.

Wenn Du wiederholt in Hindernisse hineinfährst oder mehrfach getreten wirst, verwandelst Du Dich in einen Schneemann und kannst Dich für eine Weile nicht bewegen. Du verwandelst Dich ebenfalls in einen Schneemann, wenn Du einen anderen Schneemann berührst.

Stabhochsprung

SPRING HINAUF UND GREIF SOVIELE STERNE WIE DU KANNST!

Spielregeln

Du erhälst Punkte, wenn Du Sterne ergreifst. Der Stern mit der höchsten Punktzahl, den Du ergreifst, ist maßgeblich für Deine endgültige Punktzahl. Wenn Du den Stab nicht richtig in das Loch einsetzt, oder wenn Du nicht auf der Matte landest, erhälst Du ein Foul.

Bedienelemente

Laufen - Drücke die A- (B-) Taste wiederholt.
Plaziere die Stange im Loch (erhöhe den Winkel des Winkelmessers) - Drücke das Steuerkreuz (halte das Steuerkreuz gedrückt).
Sprung - Lasse das Steuerkreuz los.
Bewege während des Abstiegs das Steuerkreuz nach links/rechts - Steuerkreuz links/rechts.
Vermindere die Geschwindigkeit während des Abstiegs - Drücke die A- (B-) Taste wiederholt.

Bungee Jump

BERÜHRE INNERHALB DER ZEITBEGRENZUNG SOVIELE PUNKTEBLÖCKE WIE DU KANNST!

Spielregeln

Bei diesem Wettbewerb machst Du von einer Seilbahn einen Bungee-Jump (von einem Gummiseil gebremster Sprung) bis zum Grund. Ergreife soviele Punktblöcke wie möglich, ehe Du wieder in die Luft zurückgerissen wirst. Du kannst innerhalb der Zeitbegrenzung so häufig springen, wie Du möchtest.

Bedienelemente

Bewegung der Gondel - Steuerkreuz.
Sprung - A- (B-) Taste.
Vorrücken - Steuerkreuz aufwärts/A- (B-) Taste.
Richtungswechsel - Steuerkreuz links/rechts.

Blöcke mit Gegenständen

10/30 Punkte - Punktzahl.
SPEED - Du bewegst Dich schneller auf dem Boden.
Elmira - Elmira ergreift Dich.
EXTEND - Erhöht die Zeitdauer, die Du auf dem Boden bleibst.
LOSS - Verkürzt die Zeitdauer, die Du auf dem Boden bleibst.
Montana - Montana überfährt Dich mit seiner Dampfwalze.

Wenn Dich Elmira packt oder Montana überfährt, drücke die A- (B-) Taste wiederholt, und Du bist in der Lage, Dich schneller wieder zu bewegen.

Holzhacken

SETZ DEINE GANZE KRAFT EIN, UM MÖGLICHST VIELE HOLZSCHEITE ZU ZERHACKEN!

Spielregeln

Du erhälst Punkte, indem Du Holzscheite zerhackst.

Bedienelemente

Aufbau von Leistung – Drücke die A- (B-) Taste wiederholt.
Schwingen der Axt – Steuerkreuz.

Tauchen

ERGREIFE MÖGLICHST VIELE GEGENSTÄNDE!

Spielregeln

Du erhälst Punkte, wenn Du Gegenstände heraufholst.

Bedienelemente

Bewegung der Spielfigur - Drücke das Steuerkreuz, während Du die A- (B-) Taste wiederholt drückst.
Atmen - Drücke das Steuerkreuz aufwärts, wenn Du über Wasser bist. (Du kannst ebenfalls atmen, wenn Du Dich in großen Luftblasen unter Wasser befindest.)

Wenn Du einen Hai berührst, werden alle Deine Gegenstände verteilt.

Gegenstände

Für jeden Spieler gibt es einen besonderen Gegenstand, der die Punktzahl des Spielers verdoppelt.

Hammerschlag

LASS DEN HAMMER HERUNTERSAUSEN, DAMIT DIE RAKETE ABHEBT!

Spielregeln

Die längste von der Rakete zurückgelegte Entfernung wird als Deine endgültige Punktzahl gewertet. Je größer die Entfernung, desto mehr Punkte erhälst Du.

Bedienelemente

Aufbau von Leistung — Drücke die A- (B-) Taste wiederholt.
Schwingen des Hammers über Deinen Kopf - Steuerkreuz.
Bewegung der Rakete - Steuerkreuz.

Wenn Du die A- (B-) Taste wiederholt drückst, fliegt die Rakete mit einer höheren Flugbahn.

Wenn diese Zeit abgelaufen ist, schwingst Du den Hammer mit weniger Kraft über Deinen Kopf.

Salut à vous et profitez au mieux du plaisir d'être en compagnie des athlétiques Tiny Toon!

SOMMAIRE

Faites connaissance des athlètes 29
Comment jouer 30
Début de la partie 32
Les épreuves 34
- **Lancement des crèmes glacés** 34
- **Le sprint de poulet** 34
- **Haltérophilie** 35
- **Lancement des assiettes** 35
- **Course d'obstacles** 36
- **Concours de vol** 36
- **Ski libre** 37
- **Saut à la perche** 37
- **Saut répétés** 38
- **Coup de marteau** 39

Faites connaissance des athlètes

Avant de commencer à jouer, faisons connaissance des athlètes et examinons les raisons qui les conduisent à se rencontrer.
Hamton, maître de cérémonie

Buster Bunny

C'est un lapin plein d'énergie et de vitalité qui prend la vie du bon côté. Il est le chef d'un groupe de copains.
"Je rentre sur le stade pour montrer à tous que je suis le meilleur sportif de Looniversité."

Babs Bunny

C'est un garçon manqué, d'esprit très libre, dont l'ambition est de devenir comédienne.
"Je vous assure que c'est vrai! Et je vais me servir de l'argent des prix pour construire la "Halle de Babs Bunny" où je pourrai me produire dans des spectacles de mon cru."

Plucky Duck

Il est très émotif et perd vite son sang-froid. C'est un doux rêveur qui a tendance à surestimer ses possibilités.
"L'argent des prix me permettra de soutenir ma campagne présidentielle."

Dizzy Devil

Il possède une musculature puissante et adore les soirées entre amis qui lui donnent l'occasion d'ingurgiter des tonnes de mets.
"Je vais consacrer l'argent des prix à organiser des soirées et à m'amuser sans retenue."

Les séries

La partie commence par des épreuves faciles. Franchissez-les de manière à démontrer que vous êtes un athlète de haut niveau et à passer aux épreuves suivantes.

Série facile	**Six épreuves**
▼	
Série normale	**Huit épreuves**
▼	
Série difficile	**Dix épreuves**
▼	
Série de championnat	**Douze épreuves**

Faites l'impossible pour gagner toutes les épreuves de toutes les séries!

Les épreuves

Pour participer à l'épreuve suivante

Pour participer à l'épreuve suivante, le joueur (ou l'un des joueurs si plus d'une personne prend part au jeu) doit atteindre la marque de qualification.

La marque de qualification correspondant à chaque épreuve est indiquée sur la page des règles de l'épreuve.

La marque relative à une épreuve est affichée lorsque l'épreuve est terminée. Les points de bonus que vous pourriez acquérir pendant l'épreuve s'ajoutent à la marque.

Fin de partie et reprise de partie

La partie se termine si vous n'atteignez pas la marque de qualification prévue pour l'épreuve. Pour reprendre la partie au début de l'épreuve en question, choisissez Continue en déplaçant la croix + du pavé de commande vers le haut ou vers le bas puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton Start. Vous pouvez choisir Continue trois fois.

Raccordements des boîtes de commande

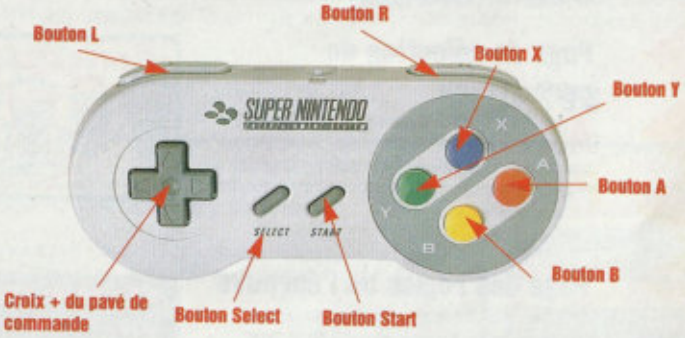
Cas d'un joueur ou de deux joueurs

Reliez la boîte de commande du joueur 1 à la prise 1 de votre Super NES et la boîte de commande du joueur 2 à la prise 2.

Cas de trois, ou plus de trois, joueurs

Reliez le SNES Multitap à la prise 2 du Super NES. Cela fait, reliez les boîtes de commande des joueurs 2, 3 et 4 aux prises 2, 3 et 4, respectivement, du Multitap.

Différentes parties de la boîte de commande



Reportez-vous au paragraphe "Les épreuves", page 7, pour plus de détails concernant l'utilisation de la boîte de commande en fonction de l'épreuve. (Lorsque vous devez appuyer rapidement et de manière répétée sur un bouton, nous indiquons dans ce mode d'emploi qu'il s'agit d'une commande de type A (bouton A ou bouton B). Le bouton à répétition peut être choisi grâce à la page Options.)

Jauge d'énergie

La jauge d'énergie est utilisée pour les épreuves qui exigent de la force. Elle est affichée à la partie supérieure de la page relative à l'épreuve.

Appuyez de manière répétée sur le bouton A (B) de façon à ce que l'aiguille de puissance tourne et que votre énergie augmente.
Lorsque le niveau d'énergie désiré est atteint, appuyez sur la croix + du pavé de commande pour confirmer votre choix. Plus vous appuyez rapidement sur le bouton, plus le niveau d'énergie augmente rapidement. La couleur de la jauge varie en fonction du niveau d'énergie: (Faible/Bleu pâle — Vert — Jaune — Rouge/Elevé)

Certaines jauges possèdent une aiguille de maximum. Plus l'aiguille de puissance est proche de l'aiguille de maximum plus le niveau d'énergie emmagasiné est élevé.

Pour lancer le jeu

Introduisez la cartouche de jeu dans le Super Nintendo Entertainment System et mettez ce dernier sous tension. La page de démonstration puis la page de titre s'affichent.

Page de titre

Déplacez la croix + du pavé de commande vers le haut ou vers le bas, ou encore utilisez le bouton Select, pour choisir NEW GAME; cela fait, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton Start pour confirmer.

PASSWORD: Tapez un mot de passe.
OPTIONS: Pour choisir les options.

Page de sélection de personnage

Appuyez sur la croix + du pavé de commande vers la gauche ou vers la droite pour choisir un personnage puis appuyez sur le bouton A pour confirmer. Cela fait, appuyez sur le bouton Start.

Page des règles de l'épreuve

Après vous avoir donné des explications sur l'épreuve, Hamton, maître de cérémonie, vous précise les règles. Appuyez sur le bouton A, ou sur le bouton Start, pour lancer la partie.

- Appuyez sur le bouton X lorsque la page des règles de l'épreuve est affichée pour faire apparaître la page de configuration des boutons. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour revenir à la page précédente.

Pour se joindre à la partie

Un joueur peut participer à une partie déjà commencée. Lorsque le message "Join In Now Available" s'affiche sur la page de l'épreuve, appuyez sur le bouton Start de la boîte de commande du nouveau joueur. Le nouveau joueur doit alors choisir un personnage; la partie reprend au début de l'épreuve qui était en cours.

Mots de passe

Chaque fois que vous franchissez avec succès une série d'épreuves, un mot de passe s'affiche sur l'écran. Utilisez ce mot de passe lors de la partie suivante de manière à la faire débuter par la première épreuve de la série qui suit. Le mot de passe est indiqué après la page de victoire, sur le tableau des personnages. N'oubliez pas de noter le mot de passe!

Frappe d'un mot de passe

La page de titre étant affichée, choisissez PASSWORD de manière à faire apparaître la page de frappe d'un mot de passe.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande vers la gauche ou vers la droite pour déplacer le curseur, et vers le haut ou vers le bas pour choisir une lettre. Appuyez sur le bouton A lorsque toutes les lettres ont été choisies. Si le mot de passe est correct, la partie commence.

Options

Pour afficher la page de frappe d'un mot de passe, vous pouvez également choisir OPTIONS tandis que la page de titre est affichée.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande vers le haut ou vers le bas pour choisir une option, et vers la gauche ou vers la droite pour en modifier la valeur.

Configurations des boutons

Vous pouvez changer la configuration du bouton à répétition (celui sur lequel vous devez appuyer de manière répétée) de sorte que ce soit un bouton de type A, de type B ou de type C. Un bouton de type A est le bouton A (B); un bouton de type B est le bouton Y (A); un bouton de type C est le bouton L (R). (Dans ce mode d'emploi, le bouton à répétition est toujours considéré comme étant du type A.)

PAUSE

Pour mettre en service ou hors service la pause.

SOUND MODE

Pour choisir la monophonie ou la stéréophonie.

EXIT

Pour afficher à nouveau la page de titre.

Lancement des crèmes glacées

TOUCHEZ LES CIBLES AVEC DES CREMES GLACÉES!

Règles

Vous marquez des points quand vous touchez une cible. Si vous touchez des cibles de manière répétée, vous marquez plus de points. Si vous touchez une cible négative, vous perdez des points.

Commandes

Déplacement du curseur de visée - Croix + du pavé de commande
Lancement d'une crème glacée - Bouton A (B)

Le sprint de poulet

COUREZ VERS LA FALAISE ET EMPAREZ-VOUS D'AUTANT D'ÉTOILES QUE VOUS POUVEZ!

Règles

Vous gagnez des points en vous emparant d'étoiles. L'étoile dont vous vous saisissez et qui porte le plus grand nombre de points est la seule prise en compte pour la marque de cette épreuve. Si vous tombez du haut de la falaise, il y a faute.

Commandes

Accroissement de la puissance - Appuyez de manière répétée sur le bouton A (B).
Course (Début)/Ralentissement - Croix + du pavé de commande

Le temps qui vous sépare du début du sprint figure sous la jauge d'énergie. Lorsque ce temps est nul, vous sprintez avec l'énergie qu'indique la jauge.

Haltérophilie

AUGMENTEZ VOTRE RÉSERVE D'ÉNERGIE ET SOULEVEZ LES HALTERES AUSSI RAPIDEMENT QUE POSSIBL~E!

Règles

Après avoir augmenté votre énergie, soulevez les haltères au-dessus de votre tête, aussi vite que possible, pour gagner des points. Si vous ne pouvez pas soulever les haltères au-dessus de votre tête, ou encore si vous êtes trop lent, vous serez disqualifié et vous ne pourrez pas prendre part à la compétition suivante.

- Si vous êtes classé premier, vous aurez l'occasion de tenter votre chance pour remporter un bonus. Soulevez une fois les haltères au-dessus de votre tête dans le temps imparti. Plus vous ferez cela rapidement, plus le nombre de points de bonus sera élevé.

- Au cours de cette série, Sneezer apparaît. S'il éternue près de vous, vous risquez fort de laisser tomber les haltères. Cessez d'appuyer de manière répétée sur le bouton A (B) pour vous défendre contre son éternuement.

Commandes

Augmentation de l'énergie - Appuyez sur le bouton A (B) de manière répétée.
Soulèvement des haltères - Croix + du pavé de commande.

Lancement des assiettes

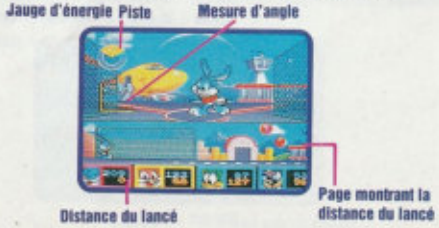
LANCEZ LES ASSIETTES AUSSI LOIN QUE POSSIBLE EN UTILISANT TOUTE VOTRE FORCE!

Règles

Vous recevez des points en fonction du meilleur lancé. Il y a faute si vous lancez une assiette hors de la piste.

Commandes

Augmentation de l'énergie - Appuyez sur le bouton A (B) de manière répétée.
Niveau de puissance et direction (Augmentation de l'angle indiqué) - Appuyez sur la croix + du pavé de commande (Maintenez la pression sur la croix + du pavé de commande).
Lancement des assiettes - Relâchez la pression sur la croix + du pavé de commande.



Course d'obstacles

EVITEZ LES OBSTACLES ET EMPAREZ-VOUS D'AUTANT D'OBJETS QUE POSSIBLE!

Règles

Vous recevez des points en vous saisissant d'objets et en franchissant les haies. Si vous faites basculer une haie, tombez dans un trou ou sortez de l'écran, vous perdez des points.

Commandes

Avance - Bouton X (Y). **Saut** - Bouton A (B).
Déplacement vers la gauche ou vers la droite - Croix + du pavé de commande.

Maintenez la pression sur le bouton d'avance ou sur le bouton de saut et heurtez d'autres personnages pour les mettre hors jeu. Si vous êtes plaqué au sol par un autre personnage, tous les objets que vous avez recueillis se trouvent éparpillés.

(Objets) Pour chaque personnage il existe un objet qui multiplie par trois sa marque.

Concours de vol

ATTAQUEZ EN PIQUÉ LA MAISON DE MONTANA MAX!

Règles

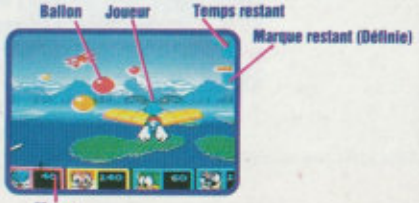
Si vous parvenez à atteindre la marque définie en vous emparant d'un nombre suffisant de ballons que laisse tomber l'avion, un corde s'abaisse jusqu'à vous. Saisissez la corde de manière à vous retrouver quelques instants plus tard dans l'avion. Pilotez l'avion et attaquez la maison de Montana Max en piqué. Plus votre attaque sera rapide, plus le nombre de points sera élevé.

Commandes

Déplacement du personnage - Croix + du pavé de commande.
Accélération - Bouton X (Y).
Freinage - Bouton A (B).

Ballons

Ballon rouge - 10 points
Ballon jaune - 30 points
Ballon vert - 50 points



Ski libre

PRENEZ AUTANT DE JALONS QUE POSSIBLE!

Règles

Dans cette épreuve, vous gagnez des points en saisissant les jalons, en skiant au-dessus des bosses et en transformant les autres personnages en bonhommes de neige. Vous perdez des points si vous dépassez la falaise, ou encore si votre personnage est transformé en bonhomme de neige.

Commandes

Déplacement du personnage - Croix + du pavé de commande. **Saut/Coup de pied** - Bouton A (B).

Si vous rencontrez plusieurs des obstacles, ou si vous recevez plusieurs fois des coups de pied, vous serez transformé en bonhomme de neige et, pendant quelques instants, vous serez dans l'incapacité de bouger. Vous serez également transformé en bonhomme de neige si vous en touchez un.

Saut à la perche

SAUTEZ HAUT ET EMPAREZ-VOUS D'AUTANT D'ÉTOILES QUE POSSIBLE!

Règles

Vous marquez des points en vous emparant d'étoiles. L'étoile dont vous vous saisissez et qui porte le plus grand nombre de points est la seule prise en compte pour la marque de cette épreuve. Il y a faute si vous ne placez pas correctement la perche dans le trou, ou encore si vous ne tombez pas sur le tapis.

Commandes

Course - Appuyez de manière répétée sur le bouton A (B).
Introduction de la perche dans le trou (Accroissement de l'angle indiqué) - Appuyez sur la croix + du pavé de commande (Maintenez la pression sur la croix + du pavé de commande).
Saut - Relâchez la pression sur la croix + du pavé de commande.
Déplacement du personnage vers la gauche ou vers la droite au cours de la chute - Croix + du pavé de commande vers la gauche ou vers la droite.
Diminution de la vitesse au cours de la chute - Appuyez de manière répétée sur le bouton A (B).

Sauts répétés

TOUCHEZ AUTANT DE BLOCS QUE POSSIBLE DANS LE TEMPS IMPARTI!

Règles

Au cours de cette épreuve vous sautez d'un funiculaire. Saisissez autant de blocs que possible avant d'être catapulté dans les airs. Vous pouvez sauter autant de fois que vous le désirez dans le temps imparti.

Commandes

Déplacement de la gondole - Croix + du pavé de commande.
Avance - Croix + du pavé de commande vers le haut/Bouton A (B).
Saut - Bouton A (B).
Changement de direction - Croix + du pavé de commande vers la gauche ou vers la droite.

Blocs

10/30 points - Points de marque.
Elmira - Elmira vous saisit.
EXTEND - Augmentation du temps pendant lequel vous pouvez rester au sol.
LOSS - Diminution du temps pendant lequel vous pouvez rester au sol.
Montana - Montana vous écrase avec son rouleau compresseur.
SPEED - Déplacement plus rapide au sol.

Si Elmira vous saisit, ou si vous êtes écrasé par le rouleau compresseur de Montana, appuyez de manière répétée sur le bouton A (B) de façon à être en mesure de vous déplacer à nouveau plus rapidement.

Coupe de bois

EMPLOYEZ TOUTE VOTRE FORCE À COUPER MENU LES TRONCS D'ARBRES!

Règles

Vous marquez des points en coupant les troncs d'arbres.

Commandes

Accroissement de la puissance - Appuyez de manière répétée sur le bouton A (B).
Balancement de la hache - Croix + du pavé de commande.

Natation

EMPAREZ-VOUS D'OBJETS!

Règles

Vous marquez des points en vous emparant d'objets.

Commandes

Déplacement du personnage - Appuyez sur la croix + pavé de commande tout en appuyant de manière répétée sur le bouton A (B).
Respiration - Appuyez sur la croix + du pavé de commande vers le haut lorsque vous êtes hors de l'eau. (Vous pouvez également respirer lorsque vous êtes sous l'eau, dans une grosse bulle d'air.)

Si vous touchez un requin, vos objets seront éparpillés.

Objets

(Objets) Pour chaque personnage il existe un objet qui multiplie par deux sa marque.

Coup de marteau

DONNEZ UN GRAND COUP DE MARTEAU POUR FAIRE DÉCOLLER LA FUSÉE!

Règles

La plus longue distance couverte par la fusée est seule prise en compte pour la marque de cette épreuve. Plus longue est cette distance, plus élevé est le nombre de points.

Commandes

Accroissement de la puissance - Appuyez de manière répétée sur le bouton A (B).
Balancement du marteau au-dessus de votre tête - Croix + du pavé de commande.
Déplacement de la fusée - Croix + du pavé de commande.

Si vous appuyez de manière répétée sur le bouton A (B), la trajectoire de la fusée est plus haute.

Lorsque ce temps est nul, vous balancez le marteau au-dessus de votre tête à faible puissance.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

NOTES

NOTES

DUTCH

Hallo en welkom tot de opwindende Tiny Toon atletiek spelen.

INHOUDSOPGAVE

Ontmoeting met de atleten 45
Spelen van het spel 46
Starten van het spel 48
De evenementen 50
Isjes werpen 50
De Kippensprint 50
Gweichtheffen 51
Schotelwerpen 51
Hindernisloop 52
Vogelaarwedstrijd 52
Vrij skieën 53
Polstokspringen 53
Bungee-jump 54
Hout hakken 54
Zwemmen 55
Mokerslag 55

Ontmoeting met de atleten

Laten we alvorens we beginnen met de evenementen, even kennis maken met de atleten en hun motivatie.
Hamton, de Ceremoniemeester

Buster Bunny

Een levendig en razendpopulair konijn dat het leven van de positieve kant ziet. Hij is de aanvoerder van z'n groep makkers.
"Ik doe mee om iedereen te laten zien dat ik de beste sportman van Looniversity universiteit ben."

Babs Bunny

Een vrijgevochten robbedoes met aspiraties om actrice te worden. *"Ik zal jullie wat laten zien–! En van het prijsgeld bouw ik "De Babs Bunny Hal" voor mijn optredens!"*

Plucky Duck

Een emotioneel en kortaangebonden type. Hij is een dromer met de neiging om zichzelf sterk te overschatten. *"Ik stop al het prijsgeld in m'n campagne voor de presidentsverkiezing."*

Dizzy Devil

Een krachtpatser die gek op feestjes is en een verschrikkelijk grote eetlust heeft. *"Ik verbras al het prijsgeld aan feestjes aan feestjes en om een te gekke tijd te hebben!"*

Spelconcours

Het spel start je met het "Easy" gemakkelijke concours. Als je alle evenementen in dit concours hebt doorlopen en je bewezen hebt dat je een topatleet bent, dan mag je door naar het volgende concours.

"Easy" gemakkkelijke concours	**Zes evenementen**
▼	
Normaal concours	**Acht evenementen**
▼	
"Hard" moeilijk concours	**Tien evenementen**
▼	
Super concours	**Twaalf evenementen**

Zet hem op om alle twaalf de elementen in de vier concoursen te winnen!

De evenementen

Doorgaan naar het volgende evenement

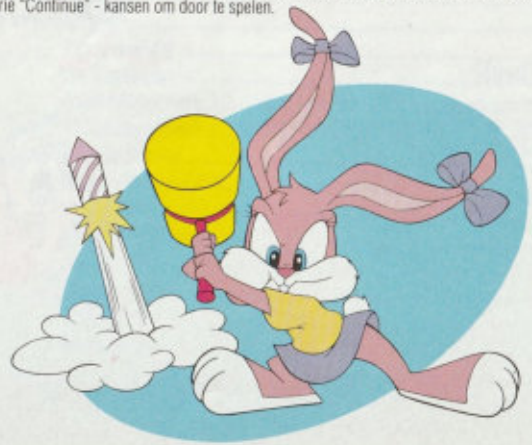
Om door te mogen gaan naar het volgende evenement moet de speler (of één van de spelers als er meerdere spelers zijn) de kwalifikatiescore bereiken.

De kwalifikatiescore voor elk evenement wordt aangegeven in het scherm met de regels van het evenement.

De in een evenement behaalde score wordt aangegeven na afloop van het evenement. Bonuspunten die je tijdens een evenment wint worden automatisch bij je score opgeteld.

Einde van het spel en de "Continue" doorspeeloptie

Het spel is afgelopen als het je niet lukt om de kwalifikatiescore voor een evenement te behalen. Als je door wilt spelen vanaf het begin van het net gespeelde evenement, kies dan "Continue" door het + stuurkussen omhoog/omlaag te bewegen en druk vervolgens op de A- of starttoets. Je hebt drie "Continue" - kansen om door te spelen.



Aansluiten van de bedieningspanelen

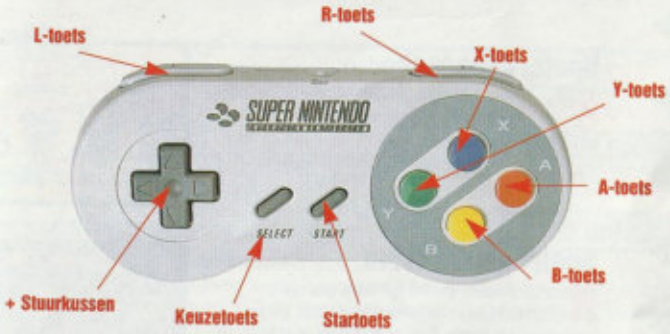
Spelen met één of twee spelers

Sluit het speler 1 (1P) bedieningspaneel aan op Poort #1 van je Super NES systeem, en het speler 2 (2P) bedieningspaneel op Poort #2.

Spelen met drie of meer spelers

Sluit de SNES Multitap aan op Poort #2 van je Super NES Systeem. Sluit vervolgens de bedieningspanelen van spelers 2P, 3P en 4P aan op respektievelijk de Poorten #2, #3 en #4 van de Multitap.

Onderdelen van het bedieningspaneel



Zie het hoofdstuk "De evenementen" op blz. 7 voor nadere bijzonderheden omtrent het gebruik van je bedieningspaneel in ieder evenement. (Als je een toets vaak en snel achter elkaar moet indrukken, zal deze bediening in de handleiding als een A-type opdracht (de A- of B-toets) worden aangegeven. In het Options-scherm is het mogelijk om een andere toets voor deze repeteertoets te kiezen.)

Krachtmeter (Power Gauge)

De krachtmeter wordt gebruikt in evenementen die kracht vereisen. De meter wordt getoond bovenin het evenementscherm.

Druk herhaaldelijk op de A (B) toets om het krachtpunt te roteren en je kracht op te bouwen.
Druk op het + stuurkussen als je het gewenste krachtniveau hebt bereikt. Het krachtniveau neemt sneller toe naarmate je sneller op de toets drukt. De kleur van de meter verandert naarmate de kracht toeneemt: (Zwak/Lichtblauw - Groen - Geel - Rood/Sterk)

Sommige van de meters hebben een Max Punt die aangeeft hoeveel kracht er is opgebouwd. Hoe dichter het Krachtpunt bij het Max Punt komt, hoe meer kracht er beschikbaar is.

Starten van het spel

Steek de spelcassette in je Super Nintendo Entertainment System en schakel het toestel aan. Het demonstratiescherm en het titelscherm zal vervolgens verschijnen.

Titelscherm

Kies NEW GAME met de Keuzetoets of door het + stuurkussen omhoog/omlaag te bewegen, en druk vervolgens op de A-toets of de Starttoets om de keuze te bevestigen.

PASSWORD: Voer het paswoord in.
OPTIONS: Verander de spelinstellingen.

Spelerkeuzescherm

Kies een speler door het + stuurkussen naar links/rechts te bewegen en bevestig je keuze met de A-toets. Druk vervolgens op de Starttoets.

Spelregelsscherm

Na de beschrijving van het spel dat je gaat spelen verschijnt Hamton, de cermenoniemeester, om de spelregels uit te leggen. Druk op de A-toets of de Starttoets om het spel te starten.

- Druk op de X-toets in het Spelregelsscherm om het Toetsconfiguratiescherm op te roepen. Druk nogmaals om weer terug te keren naar het voorgaande scherm.

Deelname extra spelers

Je kunt tijdens een spel extra spelers introduceren. Druk op de Starttoets van het bedieningspaneel van de nieuwe speler als de boodschap "Join In Now Available" in het Evenementenscherm verschijnt. De nieuwe speler kiest vervolgens z'n spelpersonage, en het spel vervolgt vanaf het begin van het evenement dat je aan het spelen was.

Paswoorden

Telkens als het je lukt om een volledig concours te doorlopen, zal er een paswoord op het scherm verschijnen. Gebruik dit paswoord als je de volgende keer wilt beginnen met spelen vanaf het begin van het volgende concours. Het paswoord verschijnt na het Overwinningsscherm, op het Personagepaneel. Onthoud het paswoord goed als je het later wilt gebruiken.

Invoeren van paswoorden

Kies PASSWORD in het Titelscherm om direkt door te gaan naar het Paswoordscherm.

Druk het + stuurkussen naar links/rechts om de cursor te verplaatsen, en druk de toets omhoog/omlaag om een letter te kiezen. Druk op de A-toets als alle letters zijn gekozen. Het spel zal starten als het paswoord juist is.

Opties

Je kunt tevens OPTIONS kiezen in het titelscherm om door te gaan naar het Paswoordscherm.

Druk het + stuurkussen omhoog/omlaag om een optie te kiezen, en naar links/rechts om de optie te wijzigen.

Toetsconfiguratie

Indien gewenst kan je een andere toets als repeteertoets kiezen (de toets die je gebruikt voor vaak achter elkaar drukken). Je kunt kiezen tussen A-type, B-type of C-type. A-type is de A (B) toets, B-type is de Y (A) toets en C-type is de L (R) toets. (Deze handleiding gaat ervan uit dat het A-type repeteertoets is ingesteld.)

PAUSE

Hiermee schakel je de Pauzefunktie aan en uit.

SOUND MODE

Hiermee kies je tussen stereo of mono geluid.

EXIT

Keer terug naar het Titelscherm.

IJsjes werpen

RAAK JE DOEL MET IJSJES!

Regels

Je scoort punten door de doelen te raken. Je behaalt een hoge score door doelen vaak achter elkaar te raken. Je verliest punten als je een negatief doel raakt.

Bediening

Bewegen van de viziercursor - + Stuurkussen
IJsje gooien - A (B) toets

De Kippensprint

REN NAAR DE KLIF EN ZORG DAT JE ZO VEEL MOGELIJK STERREN TE PAKKEN KRIJGT!

Regels

Je behaalt punten door sterren te grijpen. De ster met de hoogste score die je te pakken krijgt, bepaalt je score voor het evenement. Als je van de klif valt ben je buiten spel.

Bediening

Kracht opbouwen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets.
Rennen (Start)/Remmen - + Stuurkussen.

De resterende tijd tot het begin van de sprint wordt onder de krachtmeter aangegeven. Als de aanlooptijd voorbij is, begin je de sprint met het krachtniveau aangegeven op de meter.

Gewichtheffen

BOUW JE KRACHT OP EN HEF DE HALTERS ZO SNEL MOGELIJK OP!

Regels

Bouw je kracht op en hef de halters zo snel mogelijk boven je hoofd zodat je zo veel mogelijk punten haalt. Lukt het je niet om de halters boven je hoofd te brengen, of als je dit als laatste lukt, dan wordt je gediskwalificeerd voor de volgende ronde.

- Als je de eerste plaats behaalt, dan mag je meedoen aan de Bonusronde. Hef de halters eenmaal boven je hoofd binnen de tijdslimiet. Hoe sneller je dit doet, des te meer bonuspunten je zult ontvangen.

- Tijdens het concours verschijnt Sneezer de niezer. Als hij bij je in de buurt niest zal je misschien je halters laten vallen. Stop om je te verdedigen door de A (B) toets herhaaldelijk in te drukken.

Bediening

Kracht opbouwen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets. **Hef de halters** - + Stuurkussen

Schotelwerpen

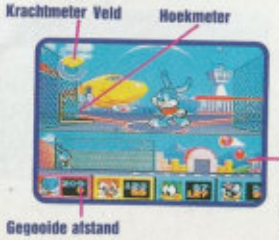
GOOI DE SCHOTELS MET AL JE KRACHT ZO VER MOGELIJK VAN JE AF!

Regels

Je verdient punten op basis van de worp waarbij je de schotel het verst van je af gooide. Je wordt buiten spel gezet als je buiten het veld werpt.

Bediening

Kracht opbouwen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets.
Krachtniveau en richting instellen (Verhoog de hoek op de hoekmeter) - Druk op het + stuurkussen (Houd het + stuurkussen ingedrukt).
Schotelwerpen - Laat het + stuurkussen los.



Hindernisloop

VERMIJD DE HINDERNISSEN EN GRIJP ZO VEEL MOGELIJK ITEMS!

Regels

Je verdient punten door items te grijpen en over de hindernissen te springen. Je verliest punten als je een hindernis omgooit, in een gat valt of buiten het schermgebied komt.

Bediening

Vooruit - X (Y) toets **Springen** - A (B) toets
Bewegen naar links/rechts - + stuurkussen links/rechts

Houd de Vooruittoets of Springtoets ingedrukt en ren tegen een andere speler op om hem/haar te tackelen. Als je door een andere speler wordt getackeld, zal je al je items verliezen

(Items) Er is één speciaal item voor iedere speler waarmee je score verdrievoudigt.

Vogelaarwedstrijd

MAAK EEN DUIKVLUCHT OP MONTANA MAX Z'N LANDHUIS!

Regels

Als je de doelscore weet te behalen door voldoende van de uit het vliegtuig geworpen ballonnen te grijpen, zal er een touw naar je omlaag worden geworpen. Grijp het touw om je omhoog het vliegtuig in te laten trekken. Maak een duikvlucht met het vliegtuig op Montana Max z'n landhuis. Hoe sneller je er aankomt, hoe hoger je score zal zijn.

Bediening

Personage bewegen - + stuurkussen
Versnellen - X (Y) toets
Remmen - A (B) toets

Ballonnen

Rode ballonnen - 10 punten
Gele ballonnen - 30 punten
Groene ballonnen - 50 punten

Vrij skieën

BEHAAL ZO VEEL MOGELIJK CONCOURSMARKERINGEN!

Regels

In dit evenement behaal je punten door concoursmarkeringen te verzamelen, over springschansen te skieën, en door andere spelers in sneeuwpoppen te veranderen. Je verliest punten als je over een klif skiet of als een andere speler je in een sneeuwpop verandert.

Bediening

Personage bewegen - + stuurkussen **Springen/Schoppen** - A (B) toets

Als je herhaaldelijk een hindernis raakt of geschopt wordt, zal je in een sneeuwpop veranderen en je enige tijd niet kunnen bewegen. Je wordt tevens een sneeuwpop als je er een aanraakt.

Polstokspringen

SPRING OMHOOG EN GRIJP ZO VEEL MOGELIJK STERREN!

Regels

Je behaalt punten door sterren te grijpen. Je eindscore wordt bepaald op basis van de ster met de meeste punten die je weet te bemachtigen. Als je de polstok niet juist in het gat plaatst, of als je niet op de mat terecht komt, dan wordt je buiten spel geplaatst.

Bediening

Rennen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets.
Polstok in gat steken (Hoek van hoekmeter vergroten) - Druk op het + stuurkussen (Houd het + stuurkussen ingedrukt).
Springen - Laat het + stuurkussen los,
Personage tijdens dalen naar links/rechts bewegen - + stuurkussen links/rechts
Snelheid verminderen bij het dalen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets.

Bungee-jump

RAAK BINNEN DE TIJDSLIMIET ZO VEEL MOGELIJK SCOREBLOKKEN AAN!

Regels

In dit evenement bungee-jump je vanuit een kabelwagen naar de grond. Grijp zo veel mogelijk scoreblokken voordat je weer terug omhoog veert. Je kunt binnen de tijdslimiet zo vaak springen als je wilt.

Bediening

Beweeg gondola - + stuurkussen
Vooruit - + Stuurkussen omhoog/A (B) toets
Springen - A (B) toets
Richting veranderen - + stuurkussen links/rechts

Itemblokken

10/30 punten - Scorepunten.
SPEED - Sneller bewegen op de grond.
Elmira - Elmira grijpt je.
EXTEND - Verlengt de tijd die je op de grond kunt blijven.
LOSS - Vermindert de tijd die je op de grond kunt blijven.
Montana - Montana rijdt met z'n stoomwals over je heen.

Als je door Elmira bent gegrepen of door Montana bent overreden, druk dan herhaaldelijk op de A (B) toets zodat je je weer snel kunt bewegen.

Hout hakken

GEBRUIK AL JE KRACHT OM ZO VEEL MOGELIJK HOUT TE HAKKEN!

Regels

Je behaalt punten door de stammen in stukken te hakken.

Bediening

Kracht opbouwen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets.
Hakken - + stuurkussen

Zwemmen

GRIJP ZO VEEL MOGELIJK ITEMS!

Regels

Je behaalt punten door items te grijpen.

Bediening

Personage bewegen - Druk op het + stuurkussen terwijl je herhaaldelijk op de A (B) toets drukt.
Ademen - Druk op het + stuurkussen als je boven water bent. (Je kunt tevens ademen in de grote luchtbellen onder water.)

Je verliest je items als je een haai aanraakt.

Items

Er is voor iedere speler een speciaal item waarmee je je score kunt verdubbelen.

Mokerslag

SLA ZO HARD MOGELIJK MET DE MOKER OM DE RAKET TE LANCEREN!

Regels

De grootste afstand afgelegd door de raket bepaald je eindscore. Je score neemt toe naarmate de raket een grotere afstand aflegt.

Bediening

Kracht opbouwen - Druk herhaaldelijk op de A (B) toets.
Slaan met de moker - + stuurkussen.
Raket bewegen - + stuurkussen.

Door herhaaldelijk op de A (B) toets te drukken, zal de raket een hoger trajekt vliegen.

Als de tijd verstrijkt zal je weinig kracht hebben bij het zwaaien van de moker boven je hoofd.

VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SERVICELIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!
Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-54490

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - wenten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

NOTES

ESPANOL

¡Hola y bienvenido al emocionante entretenimiento de Atletismo de Tiny!

INDICE

Encuentro con los atletas 59
Modo de jugar 60
Inicio del juego 62
Eventos 64
- The Ice-cream toss 64
- The Chicken Dash 64
- Levantamiento de pesas 65
- Saucer Throw 65
- Curso de obstáculos 66
- Birdman Contest 66
- Esquí de estilo libre 67
- Salta con garrocha 67
- Salto Bungee 68
- Corte de troncos 68
- Natación 69
- Golpe de martillo 69

Encuentro con los atletas

Antes de iniciar el juego, mira los diferentes atletas y el modo como actúan.
Hamton, el Maestro de Ceremonias

Buster Bunny

Un conejillo vivaz y popular con una positiva perspectiva de la vida. Es líder de su grupo de compañeros. *"Me meto en el campo para demostrar a todos que soy yo el mejor deportista de Looniversity"*

Babs Bunny

Un marimacho de pensamiento libre cuya ambición es llegar a ser un actor. *¡Sin duda lo realizaré! Y voy a usar mi premio de dinero para construir 'El Teatro Babs Bunny' para mis representaciones!"*

Plucky Duck

Un tipo emotivo y colelico. El es un visionario que tiende a sobrestimar sus capacidades. *"Voy a dedicar mi premio de dinero a mi fondo para la campaña presidencial"*

Dizzy Devil

Un hombre musculoso que le gusta introducirse en las fiestas y devorar comidas. *"Voy a usar mi premio de dinero para hacer fiestas y pasar momentos realmente agradables!"*

Cursos del juego

El juego comienza desde el curso fácil. Pasa todos los eventos establecidos, y si has demostrado ser un atleta de alta categoría, podrás seguir al siguiente curso.

Curso fácil	**Seis eventos**
▼	
Curso normal	**Ocho eventos**
▼	
Curso difícil	**Diez eventos**
▼	
Curso superior	**Doce eventos**

¡Haz todo lo posible para ganar los doce eventos diferentes!

Los eventos

Movimiento al siguiente evento

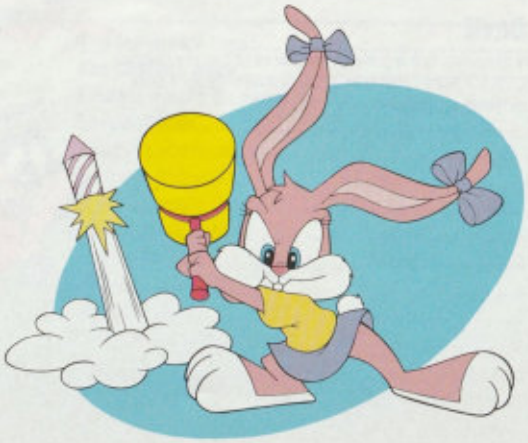
Para mover al siguiente evento, el jugador (o uno de los jugadores, si están jugando más jugadores) debe alcanzar el puntuación de calificación.

El puntuación de calificación para cada evento se visualiza en la pantalla de reglas del evento.

El puntuación de cada evento se visualiza al terminar el evento. Las bonificaciones que obtienes durante el evento se añadirán también a tu puntaje.

Término del juego y "continuar"

Si no has alcanzado el puntuación de calificación en un evento, terminará el juego. Para seguir jugando desde el comienzo del evento en que terminó el juego, selecciona Continue moviendo arriba/abajo del mando de control, y luego presiona el botón A o el botón de inicio. Puedes usar Continue tres veces.



Conexión de los controles

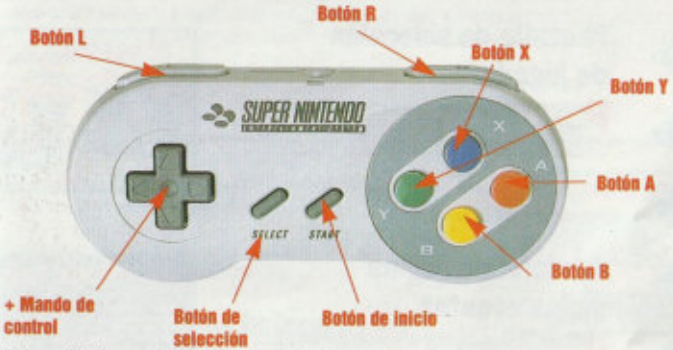
Cuando van a jugar una o dos personas

Conecta el control 1P al orificio #1 de tu sistema Super NES y el control 2P al orificio #2.

Cuando van a jugar tres o más personas

Conecta el SNES Multitap en el orificio #2 de tu sistema Super NES. Luego, conecta los controles 2P, 3P y 4P a los orificios #2, #3 y #4 del Multitap.

Botones del control



Consulta la sección "Los eventos" (al comienzo de la página siete) para los detalles de las operaciones de control de cada evento. (Cuando debes presionar un botón rápida y consecutivamente, el mando del botón se indicará siempre como comando del tipo A (el botón A o B) a lo largo de este manual. Puedes cambiar la configuración de este botón repetidor en el modo de opciones.)

Indicador de energía

El indicador de energía se usa en los eventos que requieren fuerza. El indicador se muestra en la parte superior de la pantalla de eventos.

Presiona repetidamente el botón A (B) para girar el punto de energía y aumentar tu fuerza.
Cuando alcances el nivel de energía deseado, presiona el + mando de control para fijarlo. Mientras más rápido presiones el botón, más pronto aumentará el nivel de energía. El color del indicador cambia a medida que aumente la energía. (Débil/Azul opaco - Verde - Amarillo - Rojo/Fuerte)

Ciertos indicadores tienen su punto máximo que indica el grado de energía formada. En este caso, Mientras el nivel de energía se acerque más al punto máximo, se obtendrá mayor energía.

Para iniciar el juego

Inserta el paquete de juego en tu Sistema de Juego Super Nintendo, y pon el interruptor en ON. Se visualizarán la pantalla de demostración y la pantalla de títulos.

Pantalla de títulos

Mueve arriba/abajo del + mando de control o usa el botón de selección para seleccionar NEW GAME y PASSWORD

(Palabra de paso): Registra una palabra de paso.
OPTIONS (Opciones): Cambia las opciones.

Pantalla de selección de jugadores

Presiona derecha/izquierda del + mando de control para seleccionar un jugador, y presiona el botón A para fijar la selección. Entonces, presiona el botón de inicio.

Pantalla de reglas de los eventos

Después de la descripción del evento que vas a jugar, El Maestro de Ceremonias Hamton te explicará las reglas del juego. Presiona el botón A o el botón de inicio para comenzar el juego.

- Presiona el botón X en la pantalla de reglas del evento para visualizar la pantalla de configuración de los botones. Presiónalo otra vez para volver a la pantalla anterior.

Unión al juego de otros jugadores

Otros jugadores pueden unirse al juego durante su transcurso. Cuando aparezca el mensaje "Join in Now Available" (Unión ahora posible) en la pantalla de eventos, presiona el botón de inicio del control correspondiente al nuevo jugador. El nuevo jugador selecciona un carácter y el juego inicia a partir del comienzo del evento que has estado jugando.

Palabras de paso

Cada vez que logres triunfar un curso completo, aparecerá una palabra de paso en la pantalla. Usa esta palabra de paso la próxima vez que juegues para que así puedas comenzar el juego desde el primer evento del siguiente curso. La palabra de paso aparece después de la pantalla de Victoria en el panel de caracteres. No te olvides de anotar la palabra de paso para el futuro uso.

Registro de palabras de paso

Selecciona PASSWORD en la pantalla de títulos para pasar a la pantalla de registro de palabra de paso.

Presiona derecha/izquierda del + mando de control para mover el cursor, y arriba/abajo del mismo para seleccionar una letra. Presiona el botón A cuando hayas elegido todas las letras. Si has registrado correctamente la palabra de paso, empezará entonces el juego.

Opciones

Puedes seleccionar también OPTIONS en la pantalla de títulos para pasar a la pantalla de registro de palabra de paso.

Mueve arriba/abajo del + mando de control para seleccionar una opción, y derecha/izquierda del mismo para cambiar la opción.

Configuración de los botones

Puedes cambiar la configuración de los botones del botón repetidor (el botón usado para empuje repetido) al tipo A, tipo B o tipo C. El tipo A es el botón A (B), el tipo B es el botón Y (A) y el tipo C es el botón L (R). (El mando del botón repetidor se indica siempre como mando del tipo A en este manual)

PAUSE (Pausa)

Te permite activar o desactivar la función de pausa.

Modo de sonido (SOUND MODE)

Te permite seleccionar el sonido estereofónico o monaural.

EXIT (Salida)

Para volver a la pantalla de títulos.

The Ice-cream Toss (Tiro de helados)

¡TIRA AL BLANCO CON LOS HELADOS!

Reglas

Acumulas puntuación cuando das con el blanco. Si aciertas los blancos repetidamente, lograrás alto puntuación. Si das con los blancos negativos, perderás puntos.

Controles

Mueve el cursor de puntería - + Mando de control.
Tiro de helado - Botón A (B).

The Chicken Dash (Captura de estrellas)

¡CORRE AL RISCO Y AGARRA ESTRELLAS CUANTO MAS PUEDAS!

Reglas

Obtendrás puntos tomando estrellas. Las estrellas obtenidas se convierten en puntos del evento. Si te caes del risco, se te impondrá una falta.

Controles

Acumulación de energía - Presiona repetidamente el botón (B).
Carrera (Inicio)/Freno - + Mando de control

El tiempo que queda hasta que empiece la corrida se visualiza debajo del indicador de energía. Cuando llega el momento, empiezas a correr al nivel de energía mostrado en el indicador de energía.

Levantamiento de pesas

¡ACUMULA ENERGIA Y LEVANTA LAS PESAS LO MAS RAPIDO POSIBLE!

Reglas

Acumula energía y levanta cuanto antes la barra con pesas a lo alto para recibir altos puntos. Si no puedes levantar la barra con pesas hasta una altura superior de tu cabeza, o si lo haces muy lentamente, serás eliminado de la competencia en el próximo asalto.

- Si has salido primero, obtendrás la chance para probar tu suerte en el asalto de Bonus Chance (Chance de bonificación). Levanta la barra una vez hasta por encima de tu cabeza dentro del límite de tiempo. Mientras más rápido lo hagas, recibirás mayores puntos de bonificación.
- En algún punto del curso, aparecerá el Sneezer (El estornudador). Si él estornuda cerca de tí, puedes dejar caer la barra. En esta situación, defiéndete presionando repetidamente el botón A (B).

Controles

Acumula energía - Presiona repetidamente el botón A (B).
Levanamiento de barras con pesas - + Mando de control.

Saucer Throw (Lanzamiento de platillos)

¡LANZA LOS PLATILLOS LO MAS LEJOS POSIBLE!

Reglas

Recibirás puntos dependiendo la distancia de tu mejor lanzamiento. Si lanzas hacia fuera del campo, se te impondrá un castigo.

Controles

Acumula energía - Presiona repetidamente el botón A (B). **Lanza los platillos** - Suelta el + mando de control.
Fija el nivel de energía y la dirección (Aumenta el ángulo en el medidor de ángulos) - Presiona el = + mando de control (Mantén oprimido el + mando de control).

Curso de obstáculos

¡ESQUIVA LOS OBSTACULOS Y AGARRA LOS ITEMES CUANTO PUEDAS!

Reglas

Ganarás puntos tomando ítemes y saltando sobre las vallas. Si golpeas una valla, caes en un hoyo, o sales del área de la pantalla, perderás puntos.

Controles

Avance - Botón X (Y). **Salto** - Botón A (B).
Movimiento a la derecha/izquierda - Derecha/izquierda del + mando de control.

Mantén presionado el botón de avance o el de salto y corre hacia el otro/la otra jugadora para atajarlo(a). Si eres atajado por tu adversario, se desparramarán todos tus ítemes.
(Ítemes) Hay un ítem especial para cada jugador que triplicará el puntuación del correspondiente jugador.

Birdman Contest (Competencia de aviadores)

¡ABALANZATE SOBRE LA MANSION DE MONTANA MAX!

Reglas

Si te ingenias para alcanzar el puntuación señalado, recogiendo suficientes globos que caen del avión, bajará una cuerda para tí. Agarra la cuerda y serás elevado hasta el avión. Dirige el avión y baja hacia la mansión de Montana Max. Cuanto más rápido llegues ahí, más alto será tu puntuación.

Controles

Para mover el carácter - + Mando de control.
Para acelerar - Botón X (Y).
Para frenar - Botón A (B).

Globos

Globo rojo - 10 puntos
Globo amarillo - 30 puntos
Globo verde - 50 puntos

Esquí de estilo libre

¡PASA LOS MARCADORES DE RUTA CUANTO MAS PUEDAS!

Reglas

En este evento, ganas puntos coleccionando marcadores de ruta, esquiando en saltos, y convirtiendo los otros jugadores en muñecos de nieve. Pierdes puntos si te pasas del risco o cuando otro jugador te convierte en un muñeco de nieve.

Controles

Movimiento del carácter - + Mando de control. **Salto/Patada** - Botón A (B)

Si tropiezas repetidamente con los obstáculos o eres pateado también en forma repetida, serás transformado en un muñeco de nieve y quedarás inmovilizado durante un corto tiempo. Te convertirás igualmente en un muñeco de nieve si tocas otro muñeco.

Salto con garrocha

¡SALTA Y AGARRA CUANTO MAS ESTRELLAS!

Reglas

Obtienes puntos agarrando estrellas. Se registrará como el puntuación final la estrella con puntos más altos que hayas obtenido. Si no colocas correctamente la garrocha en el hoyo, o cuando no caes sobre la colchoneta, recibirás un castigo.

Controles

Para correr - Presiona repetidamente el botón A (B).
Para poner la garrocha en el hoyo (Aumenta el ángulo en el medidor de ángulos) - Presiona el + Mando de control (Mantén oprimido el + mando de control).
Para saltar - Suelta el + Mando de control.
Para mover el carácter a la derecha/izquierda en el descenso - + Derecha/izquierda del + Mando de control.
Para disminuir la velocidad de descenso - Presiona repetidamente el botón A (B).

Salto Bungee

¡TOCA CUANTO MAS BLOQUES DE PUNTUACION DENTRO DEL LIMITE DE TIEMPO!

Reglas

En este evento, tú saltas al suelo desde un funicular aéreo. Agarra bloques de puntuación cuanto puedas antes que rebotes al aire. Puedes saltar cuantas veces quieras dentro del límite de tiempo.

Controles

Para mover la góndola - + Mando de control.
Para avanzar - + Arriba del mando de control/Botón A (B).
Para saltar - Botón A (B).
Dirección de cambio - Derecha/izquierda del + mando de control.

Bloques de ítem

10/30 puntos - Marcas puntos
SPEED (Velocidad) - Para moverte más rápidamente en el suelo.
Elimira - Elimira te captura.
EXTEND (Extender) - Aumenta el tiempo en que puedes permanecer en el suelo.
LOSS (Pérdida) - Disminuye el tiempo en que puedes permanecer en el suelo.
Montana - Montana se aproxima a ti a gran velocidad en su apisonadora de vapor.

Si estás atrapado por Elmira o has sido pasado por Montana, presiona repetidamente el botón A (B) para que puedas moverte otra vez más rápidamente.

Corte de troncos

¡USA TODA TU FUERZA PARA CORTAR UN MONTON DE TRONCOS!

Reglas

Acumulas puntos cortando troncos.

Controles

Acumulación de energía - Presiona repetidamente el botón A (B).
Meneo del hacha - + Mando de control

Natación

¡RECOGE CUANTO MAS ITEMES!

Reglas

Ganas puntos recogiendo ítemes.

Controles

Movimiento del carácter - Presiona el + Mando de control mientras oprime repetidamente el botón A (B).
Respiración - Presiona el "Arriba" del + Mando de control cuando estás sobre el agua. (Puedes también respirar cuando te encuentres dentro del agua con grandes burbujas.)

Si tocas un tiburón, se desparramarán tus ítemes.

Ítemes

Hay un ítem especial para cada jugador que duplica su puntuación.

Golpe de martillo

¡ASESTA UN GOLPE DE MARTILLO PARA DISPARAR EL COHETE!

Reglas

La distancia más larga cubierta por el cohete se registra como tu puntuación final. Mientras más larga sea la distancia cubierta, mayor puntuación obtendrás.

Controles

Acumulación de energía - Presiona repetidamente el botón A (B).
Meneo del martillo sobre tu cabeza - + Mando de control.
Movimiento del cohete - + Mando de control

Si sigues presionando repetidamente el botón A (B), el cohete volará en una trayectoria más alta.

Cuando se vence el tiempo, menearás el martillo sobre tu cabeza a baja fuerza.

ITALIANO

Signore e signori, vi diamo il benvenuto al divertimento ed all'eccitazione di Tiny Toon Athletics!

INDICE

Incontriamo gli atleti 71
Come si gioca 72
Inizio del gioco 74
Gli avvenimenti 76
- Il lancio del gelato 76
- La corsa del pollo 76
- Sollevamento pesi 77
- Lancio del disco 77
- Percorso ad ostacoli 78
- Concorso Birdman 78
- Sci Freestyle 79
- Salto con l'asta 79
- Bungee Jump 80
- Taglio dei tronchi 80
- Nuoto 81
- Martellata 81

Incontriamo gli atleti

Prima che i giochi abbiano inizio, diamo un'occhiata agli atleti e al perché competono. **Hamton, il Maestro di Cerimonia**

Buster Bunny

Un popolare coniglio dal carattere ottimista. E' il leader di una banda di amici. *"Partecipo per dimostrare che sono il miglior atleta di Looniversity"*

Babs Bunny

Uno spirito indipendente la cui ambizione segreta è di diventare un attore. *"E vedrete che ce la farò. Col denaro del primo premio mi farò costruire un memoriale!"*.

Plucky Duck

Di carattere emotivo e irascibile, è un sognatore che tende a sopravalutare le sue doti. *"Il premio mi servirà per la mia campagna presidenziale"*.

Dizzy Devil

Un forzuto che ama mangiare e far festa. *" Col denaro del premio farò tantissime feste e mi divertirò un mondo!"*.

Livello di gioco

Il gioco inizia dal percorso facile. Superati tutti gli avvenimenti, vi sarete dimostrati grandi atleti degni di passare al percorso successivo.

Percorso facile	**Sei avvenimenti**
▼	
Percorso normale	**Otto avvenimenti**
▼	
Percorso difficile	**Dieci avvenimenti**
▼	
Super percorso	**Dodici avvenimenti**

Fate del vostro meglio per vincere in tutti i dodici diversi avvenimenti su quattro percorsi.

Gli avvenimenti

Passaggio all'avvenimento successivo

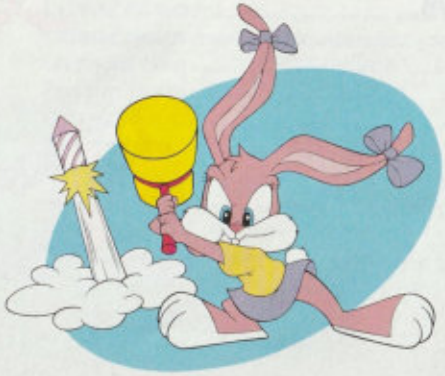
Per passare all'avvenimento successivo, il giocatore (oppure uno dei giocatori se si gioca in più persone) deve raggiungere il punteggio di qualificazione.

Il punteggio di qualificazione per ciascun evento viene visualizzato sullo schermo delle regole dell'avvenimento stesso.

Il punteggio raggiunto nell'avvenimento viene visualizzato al termine dell'avvenimento stesso. Se durante l'avvenimento si sono guadagnati dei punti premio, anch'essi verranno aggiunti al punteggio complessivo.

Fine gioco e continuazione

Se non si raggiunge il punteggio di qualificazione per un determinato avvenimento, il gioco termina. Per continuare a giocare dall'inizio dell'avvenimento che stavate giocando, selezionate la continuazione (CONTINUE) col comando + alto/basso e quindi premete il pulsante A o il pulsante di avvio. La continuazione può essere utilizzata tre volte.



Collegamento dei comandi

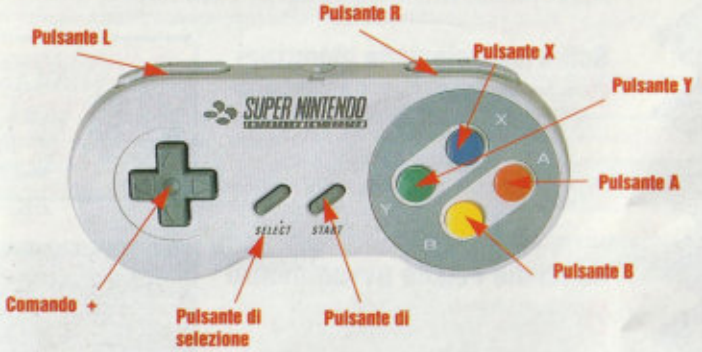
Quando giocano una o due persone

Collegate il dispositivo di controllo del primo giocatore (1P) alla porta #1 del vostro sistema Super NES ed il dispositivo di controllo del secondo giocatore (2P) alla porta #2.

Quando giocano tre o più persone

Collegate la SNES Multitap alla porta #2 del vostro sistema Super NES. Collegate quindi i dispositivi di controllo dei giocatori 2P, 3P e 4P alle porte #2, #3 e #4 della Multitap

Parti del dispositivo di controllo



Consultare la sezione "Gli avvenimenti" che inizia a pagina sette per i dettagli sul funzionamento del dispositivo di controllo per ciascun avvenimento. (Quando il pulsante deve essere premuto rapidamente per molte volte viene sempre indicato come un pulsante di tipo A (Pulsante A o B) in questo manuale. La configurazione di questo pulsante a ripetizione può essere cambiata nel modo delle opzioni).

Indicatore della potenza

L'indicatore della potenza viene utilizzato negli avvenimenti che utilizzano la forza. L'indicatore viene visualizzato nella parte superiore dello schermo dell'avvenimento.

Premete ripetutamente il pulsante A (B) per far ruotare il punto di potenza ed aumentare la potenza stessa. Quando raggiungete il livello di potenza desiderato, premete il comando + per fissarlo. Più rapide sono le pressioni del tasto e più rapidamente aumenta il livello della potenza. Il colore dell'indicatore cambia con l'aumento della potenza: (Debole/azzurro - Verde - Giallo - Rosso/Forte)

Acuni indicatori possiedono un punto di carica massima che indica l'aumento della potenza. Più il punto di potenza si avvicina al punto di carica massima e più la potenza è aumentata.

Avvio del gioco

Inserite la cartuccia del gioc nel vostro sistema Super Nintendo ed attivate l'alimentazione. Subito dopo appariranno lo schermo di dimostrazione e lo schermo dei titoli.

Schermo titoli

Utilizzate il comando + alto/basso oppure il pulsante di selezione per selezionare NEW GAME e quindi premete il pulsante A o il pulsante di avvio per eseguire l'impostazione.

PASSWORD: Introducete una parola d'ordine.
OPTIONS: Cambiate le opzioni.

Schermo selezione giocatori

Premete il comando + sinistra/destra per selezionare un giocatore e premete il pulsante A per eseguire l'impostazione. Premete quindi il pulsante di avvio.

Schermo regole avvenimento

Dopo la descrizione dell'avvenimento da giocare, Hamton, il presentatore, spiega le regole del gioco stesso. Premete il pulsante A o il pulsante di avvio per iniziare il gioco.

- Premete il pulsante X nello schermo delle regole dell'avvenimento per passare allo schermo di configurazione dei pulsanti. Premete nuovamente lo stesso tasto per ritornare allo schermo precedente.

Aggiunta di un giocatore

Altri giocatori possono unirsi a voi durante il gioco. Quando il messaggio "Join In Now Available" appare sullo schermo degli avvenimenti, premete il pulsante di avvio del dispositivo di controllo del nuovo giocatore. Il nuovo giocatore sceglie un personaggio ed il gioco continua dall'inizio dell'avvenimento che stavate giocando.

Parole d'ordine

Ogni volta che completate un percorso con successo, sullo schermo appare una parola d'ordine. Utilizzate tale parola la prossima volta che giocate per poter iniziare il gioco dal primo avvenimento del percorso successivo. La parola d'ordine appare dopo lo schermo della vittoria sul pannello del personaggio. Accertatevi di annotare la parola d'ordine.

Introduzione della parola d'ordine

Selezionate PASSWORD nello schermo dei titoli per passare allo schermo di introduzione della parola d'ordine.

Premete il comando + sinistra/destra per spostare il cursore ed alto/basso per selezionare una lettera. Premete il pulsante A quando avete selezionato tutte le lettere. Se la parola d'ordine è corretta, il gioco inizia.

Opzioni

Nello schermo dei titoli potete anche selezionare OPTIONS per passare allo schermo di introduzione della parola d'ordine.

Utilizzate il comando + alto/basso per selezionare un opzione e sinistra destra per cambiarla.

Configurazione dei pulsanti

La configurazione del pulsante a ripetizione (utilizzato per pressioni ripetute) può essere cambiata sul tipo A, B o C. Il tipo A è il pulsante AS (B), il tipo B è il pulsante Y (A) ed il tipo C è il pulsante L (R). (In questo manuale il pulsante a ripetizione viene sempre indicato come un pujlsante di tipo A).

PAUSE

Permette di attivare e disattivare il modo di pausa.

SOUND MODE

Permette di selezionare un suono mono o stereo.

EXIT

Per ritornare allo schermo dei titoli.

Il lancio del gelato

COLPITE IL BERSAGLI CON I GELATI!

Regole

Guadagnate dei punti quando colpite i bersagli. Se colpite ripetutamente un bersaglio guadagnate più punti. Se colpite un bersaglio negativo perdete dei punti.

Comandi

Spostamento del cursore di puntamento - Comando +
Lancio gelato - Pulsante A (B)

La corsa del pollo

CORRETE FINO AL PRECIPIZIO ED AFFERRATE PIU STELLE CHE POTETE.

Regole

Guadagnate punti afferrando le stelle. La stella dal punteggio più alto che conquisterete vi darà il punteggio per il gioco. Se cadete dal precipizio vi sarà conteggiato un fallo.

Comandi

Per aumentare la potenza - Premete ripetutamente il pulsante A (B).
Corsa (avvio)/Frenata - Comando +

Il tempo rimanente fino all'inizio della corsa viene visualizzato sotto all'indicatore della potenza. Quando il tempo scade, inizierete a correre col livello di potenza segnato dell'indicatore.

Sollevamento pesi

AUMENTATE LA VOSTRA POTENZA E SOLLEVATE I PESI IL PIU VELOCEMENTE POSSIBILE.

Regole

Aumentate la vostra potenza e sollevate i pesi sopra alla vostra testa il più velocemente possibile per guadagnare punti. Se non siete in grado di sollevare i pesi sopra la vostra testa oppure se siete troppo lento, verrete squalificato e non potrete competere nel round successivo.

- Se arrivate primo, potete tentare la fortuna nel round Bonus Chance. Sollevate una volta il bilanciere sopra alla vostra testa entro il limite di tempo. Più siete veloci, più punti premio ricevete.

- Sneezer appare in qualche punto del percorso. Se egli dovesse starnutire vicino a voi, potreste lasciar cadere il bilanciere. Fermatevi premendo ripetutamente il pulsante A (B) per difendervi.

Comandi

Per aumentare la potenza - Premete ripetutamente il pulsante A (B).
Sollevamento bilanciere - Comando +

Lancio del disco

LANCIATE IL DISCO IL PIU LONTANO POSSIBILE CON TUTTA LA VOSTRA FORZA.

Regole

Ricevete dei punti a seconda della lunghezza del vostro lancio migliore. Se lanciate fuoricampo vi sarà conteggiato un fallo.

Comandi

Per aumentare la potenza - Premete ripetutamente il pulsante A (B).
Impostazione livello potenza e direzione (aumento dell'angolo indicato dal misuratore) - Premete il comando + (tenete premuto il comando +).
Lancio - Rilasciate il comando +.

Percorso ad ostacoli

EVITATE GLI OSTACOLI ED AFFERRATI PIU OGGETTI POSSIBILE.

Regole

Guadagnate punti afferrando gli oggetti e saltando sopra agli ostacoli. Se rovesciate un ostacolo, se cadete in un buco o se uscite dall'area dello schermo, perderete dei punti.

Comandi

Avanzamento - Pulsante X (Y) **Salto** - Pulsante A (B)
Spostamento sinistra/destra - Comando + sinistra/destra

Tenete premuto il pulsante di avanzamento o il pulsante di salto e scontratevi con un altro giocatore per contrastarlo. Se venite contrastato da un altro giocatore tutti i vostri oggetti vengono dispersi.

(Oggetti) Vi è un oggetto speciale per ciascun giocatore che può far triplicare il punteggio di tale giocatore.

Concorso Birdman

SCENDETE SULLA CASA DI MONTANA MAX.

Regole

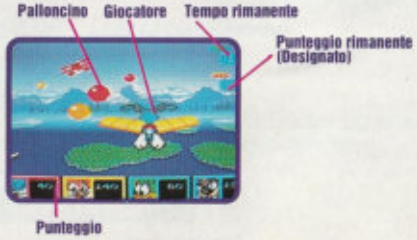
Se riuscite a raggiungere il punteggio designato afferrando un numero sufficiente dei palloncini lanciati dall'aereo, vi viene calata una corda. Afferrate la corda e sarete sollevati fino all'interno dell'aereo. Pilotate l'aereo e scendete sulla casa di Montana Max. Più rapidi siete, più punti guadagnate.

Comandi

Spostamento personaggio - Comando +
Accelerazione - Pulsante X (Y)
Frenata - Pulsante A (B)

Palloncini

Palloncino rosso - 10 punti
Palloncino giallo - 30 punti
Palloncino verde - 50 punti



Sci freestyle

PRENDETE TANTE BANDIERINE DI PERCORSO.

Regole

Guadagnate punti raccogliendo le bandierine di percorso, sciando sui salti e trasformando gli altri giocatori in omini di neve. Perderete punti se cadete nel precipizio o se un altro giocatore vi trasforma in un omino di neve.

Comandi

Spostamento personaggio - Comando +
Salto/Calcio - Pulsante A (B)

Se colpite ripetutamente degli ostacoli o se venite calciato ripetutamente, vi trasformerete in un omino di neve e non sarete in grado di muovervi per un breve periodo. Vi trasformerete in un omino di neve anche se ne toccate uno.

Salto con l'asta

SALTATE ED AFFERRATE QUANTE STELLE POTETE.

Regole

I punti vengono guadagnati afferrando le stelle. La stella dal punteggio più alto che viene conquistata viene utilizzata come punteggio finale. Se l'asta non viene posizionata correttamente nella buca oppure se non cadete sul materassino, vi sarà conteggiato un fallo.

Comandi

Corsa - Premete ripetutamente il pulsante A (B)
Inserimento asta nella buca (aumento angolo misuratore) - Premete il comando + (tenete premuto il comando +).
Salto - Rilasciate il comando +.
Spostamento carattere sinistra/destra in discesa - Comando + sinistra/destra
Diminuzione velocità discesa - Premete ripetutamente il pulsante A (B).

Bungee Jump

TOCCATE QUANTI PIU BLOCCHI PUNTI POSSIBILE ENTRO IL LIMITE DI TEMPO.

Regole

In questo gioco vi lanciate attaccati ad una corda da una funivia. Afferrate quanti più blocchi punti possibile prima di risollevarvi in aria. Potete saltare quante volte volete entro il limite di tempo.

Comandi

Spostamento cabina - Comando +
Salto - Pulsante A (B)
Avanzamento - Comando + alto/Pulsante A (B)
Cambio direzione - Comando + sinistra/destra

Blocchi punti

10/30 punti - Aumento punteggio
SPEED - Spostamento più rapido al suolo
Elmira - Elmira vi cattura.
EXTEND - Aumenta il tempo che potete stare al suolo.
LOSS - Diminuisce il tempo che potete stare al suolo.
Montana - Montana vi schiaccia col suo rullo compressore.

Se venite catturati da Elmira o schiacciati da Montana, premete ripetutamente il pulsante A (B) e potrete muovervi di nuovo più rapidamente.

Taglio dei tronchi

UTILIZZATE TUTTA LA VOSTRA FORZA PER TAGLIARE TUTTI I TRONCHI CHE POTETE.

Regole

Potete guadagnare dei punti tagliando i tronchi.

Comandi

Per aumentare la potenza - Premete ripetutamente il pulsante A (B).
Utilizzo scure - Comando +

Nuoto

RACCOGLIETE TANTI OGGETTI!

Regole

Potete guadagnare dei punti raccogliendo gli oggetti.

Comandi

Spostamento personaggio - Premete il comando + mentre premete ripetutamente il pulsante A (B).
Respirazione - Premete il comando + mentre siete sopra l'acqua. (E' anche possibile respirare all'interno delle grandi bolle d'aria sott'acqua).

Se toccate uno squalo, i vostri oggetti verranno dispersi.

Oggetti

Vi è un oggetto speciale per ciascun giocatore che può far duplicare il punteggio di tale giocatore.

Martellata

DATE UNA MARTELLATA PER FAR PARTIRE IL RAZZO.

Regole

La distanza maggiore percorsa dal razzo viene calcolata come vostro punteggio finale. Maggiore è la distanza e maggiore è il numero di punti guadagnato.

Comandi

Per aumentare la potenza - Premete ripetutamente il pulsante A (B).
Sollevamento martello - Comando +
Spostamento razzo - Comando +

Se premete ripetutamente il pulsante A (B), il razzo volerà seguendo una traiettoria più alta.

Quando il tempo è trascorso, sollevate il martello sopra la vostra testa a bassa potenza.

NOTES

CE

Nintendo

Prodotto da: KONAMI CO., LTD.

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS., A DIVISION OF TIME WARNER BROS ENTERTAINMENT, LP. © 1994.
WILD & WACKY SPORTS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO,.LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON